

# 迷宮神話

**HVAL**  
Laboratory

## 目次

ストーリー 2

操作方法 3

5 遊び方

パスワードの入力 4

8 キャラクター

9 パスワード  
記入メモ

### はじめに

- このカートリッジは、MSX及びMSX2  
マークのついたパーソナルコンピューター  
でご利用下さい。
- ROMカートリッジを差し込んだ後、電源  
を入れて下さい。電源を入れたままROM  
カートリッジを差し込みますと、本体及び、  
ROMカートリッジの故障の原因となりま  
す。
- ROMカートリッジご使用後は、本体の電  
源を切ってからROMカートリッジを抜い  
て下さい。
- このゲームは、キーボード、ジョイボール、  
ジョイスティックで操作できます。

# ストーリー

愛と平和の国「エデナーランド」には、長い間、平穏な日々が続いていた。鳥はうたい花は咲きみだれ、国中には愛と平和がみちみちていた。

しかし、ある日のこと、暗黒の地下から破壊の大王が、魔獣軍団をひきいて攻め込んできたのだった。

このため、エデナーランドは1夜にして荒れはてた戦場と化してしまった。人々の多くは魔獣の毒牙にかかり、かつて美しい花が咲きみだれた野原にも、鳥が飛びかった森にも、昔日のおもかけを見ることは不可能になってしまった。

国家存亡の危機にたったエデナーランドの王は、大王を倒すために、娘「ララ」を偉大なる大神エデナーのもとにおくった。大神エデナーはララに愛と勇気のシンボル「インフィニットパワー」を授けるのであった。

このことを知った破壊の大王エグガーはララを途中で捕え、己の本拠地、エグガーランドへ幽閉した。しかし聡明なララは、大王の目を盗み「インフィニットパワー」をいくつかに分け、所々に隠すことに成功していた。

ララ捕えられるの報を聞いたエデナーランドでは、絶望と恐怖が国中をおおうのみであった。

そんなとき、ジェントリーランドの王子「ロロ」がエデナーランドをおとすれた。王から全てのはなしを聞いたロロは、単身ヨミの国へと向う。ロロは、エデナーランドの運命は、

## 大神エデナのいましめ

「決してエグガーランドの川に2つのエグガーを入れようとしてはならぬ！」

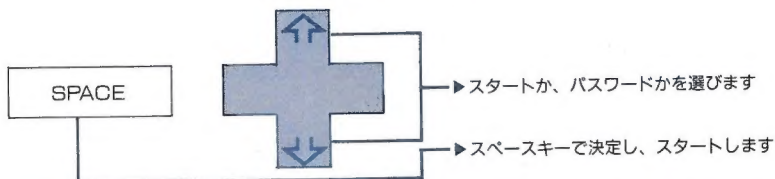
もし、大神エデナのいましめにそむき、エグガーランドの川に2つのエグガーを入れようとすると、ロロは大王エグガーにつかまりほうけんが続けられなくなってしまいます。

この場合、大神エデナのいましめにそむいた罰として、パスワード、コンティニュー、自殺はできません。

少しきびしいようですがゲームを続けたい場合は一度電源を切って再スタートさせなければなりません。

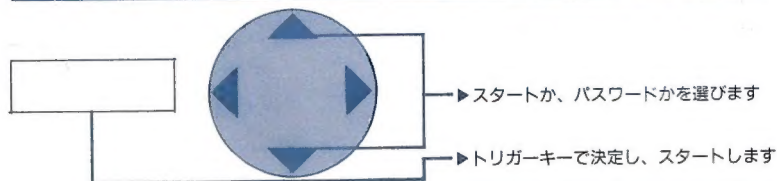
# 操作方法

## ゲームのスタート方法

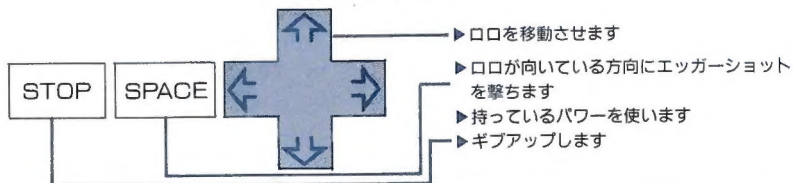


▲ キーボード

ジョイスティック ▼

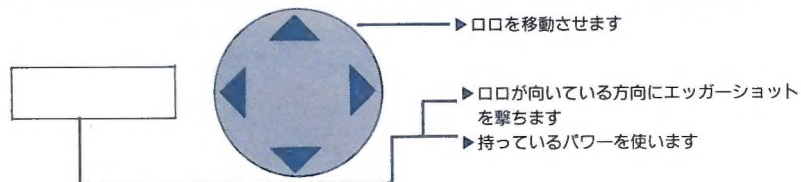


## 操作キーの説明



▲ キーボード

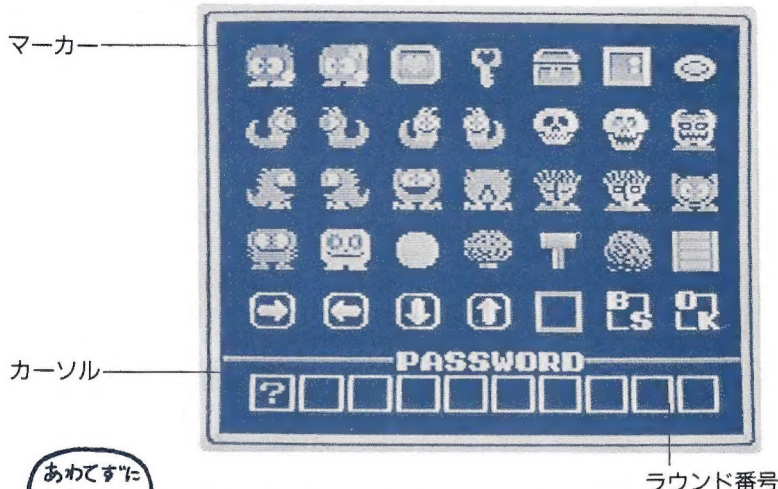
ジョイスティック ▼









## パスワードの入力

## ●パスワードを選んだ場合のパスワードの入力の仕方

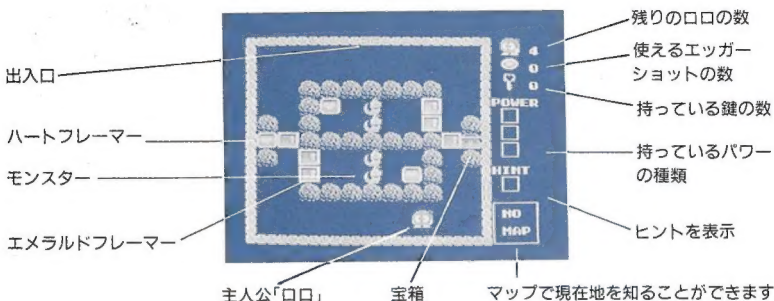


注：コンティニューを選べる時間は10秒間ですので、早めにトリガーキーを押して下さい。





- ゲームが終了するとコンティニュー表示がでますのでトリガーキーを押せば、ゲームは続行します。
- コンティニュー表示のままにしておくと、10秒後にキャラクターによるパスワードがでできます。
- 次回はこのパスワードを入力することにより、終了した時点からゲームを続けることができます。
-     キーまたは、ジョイスティックでマーカーを移動させ入力したいキャラに合わせます。
- 次にスペースキーまたはトリガーキーを押せば、マーカーの示す所にキャラが表示されます。
- このようにして、次々とパスワードを入力して下さい。
- もし間違ったときは、「BS」を押せばカーソルはひとつ左にもどるので、再度入力できます。
- パスワード入力が終了したら、「OK」を入力して全て終了となり、ゲームが初まります。
- このマニュアルの巻末にパスワードをメモする欄がありますので活用して下さい。

# 遊び方

パスワードを選んだ場合は以前終了したところからゲームをスタートさせることができます。  
初めてゲームをされる方はスタートを選んで下さい。

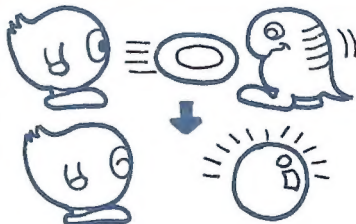


## ラウンドクリアするには

口口  をコントロールして、エグガーランドにあるハートフレマー  を全て取ると  
宝箱  がひらくので中身を取ると出入口  がひらき、そこから脱出します。

## モンスターをやっつけるには

★ハートフレマーの中には、モンスターをエグガー(玉子)にしてしまう力を持っているものがあり、口口がそれを取るとエグガーショットが2発使えます。モンスターにエグガーショットを当てると、モンスターはエグガーになってしまい、口口はこのエグガーを押して動かすことができます。しかし、しばらくするとエグガーにひびが入り、元のモンスターになってしまいます。



また、エグガーに再度ショットを当てると、画面外に飛んで行き、しばらくもどってきません。

★エグガーを押して川の中に落すと川の流れに沿って流れていき、流れの止まったところで沈んでしまいます。また口口は、流れているエグガーに乘って移動することもできます。



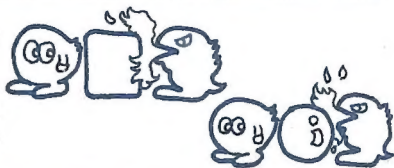
☆大神エデナのいましめ

エグガーは川にひとつしか浮べられません。(2ページを参照)

## モンスターの魔力を防ぐには

- ★迷宮神話の舞台であるエグガーランドの中には、エメラルドフレイマー(緑色のブロック)があります。

このエメラルドフレイマーは、口口が押して動かすことができます。また、モンスターの魔力(メドーサの呪いやゴルの火)をはねかえす力を持っているので上手に使って下さい。



## 一方通行を守りましょう

- ★道を歩いていると、所々に一方通行のマークがあります。モンスターは、その上を自由に通ることができますが、口口は矢印の方からはその上を通っていくことはできません。

新しい面へ出たら、まず一方通行のある位置をたしかめ、計画的に行動しなくてはなりません。



## 溶岩の川

- ★溶岩の川は流れもなく卵を投げ込むこともできない。また普通の川は橋のパワーを使えば渡れるが溶岩の川では橋はすぐに燃えつきてしまう。

この溶岩の川を自由に渡るには、あるスペシャルパワーを使う等、いろいろたしかめて下さい。



## 木

- ★木には以下のような法則があります。

口口又は、モンスターは通過することができない。  
エグガーショットも通過しない。  
ゴルの火、メドーサ、ドンメドーサの呪いは通過してしまう。



## 花畑

- ★花畑は口口にとっての安全地帯。モンスターは花畑の中には入り込むことは不可能だが、口口だけは入り込むことができる。ここで一休みするなり作戦を立てるなりして下さい。ただし、ゴルの火メドーサ、ドンメドーサの呪いのみ襲ってきます。



## 砂漠

- ★水が干上がって出来た道が、砂漠地帯です。

この中では、砂に足をとられてしまうために、口口、モンスター共に動く速度が $\frac{1}{2}$ になってしまうので注意して下さい。



## 4人の神を見つけて！

★さて口口の目的は鍵を5つ集めて、メインマップ(100面)からN・E・W・Sマップを通り、ラストマップに行くことにあるのだが、鍵はメインマップのどこかの地下に隠されています。また最後の大王と戦うには北・東・西・南のそれぞれの神に会い特殊なパワーを授からねばなりません。ヒントを参考にしながら幸福の神様を見つけて下さい。



## パワーの使い方

★画面右側のPOWERの欄に下記のようなマークが表示されていれば、1度だけ、そのラウンド内でマークの示すPOWERを使用することができます。(ただしマップを持っていないとヒント及びパワーの表示はされないので、まずマップを見つけ出して下さい。また、パワーが使えるときは、エグガーショットは使えなくなりますので注意して下さい。)

パワーを得るためには光るハートフレイマーを取らなければなりませんがいづつハートフレイマーが光るかは分かりません。

どうしても解けない面ではスペシャルパワーが隠されているはずです。その画面内であることをすると、出現するので、つねにヒントに注目していることが大切です。



口口の正面に川があるとき、SPACEキーまたはトリガーキーを押すと、そこに橋を置くことができます。



口口の正面に一方通行のマークがあるとき、SPACEキーまたはトリガーキーを押すと矢印の方向が変わります。



岩の前に立ち、SPACEキーまたはトリガーキーを押すと、岩をたたき壊すことができます。

## ゲームオーバー

★次の場合はミスとなり、口口を1人失います。そして、口口が全滅してしまうと、ゲームオーバーとなります。

アルマ、スカルに捕まってしまったとき

メドーサ、ドンメドーサの呪いを受けてしまったとき

ゴルの火にあたってしまったとき

川や溶岩の川に溺れてしまったとき

STOPキーを押して自殺したとき

## 隠れステージ

4人の神の所でも少しふれたとうり、メインマップとなる100面が中心となり、モンスターの攻撃を防ぎながら、画面内になるハートフレイマーを全て取ることがこのゲームの初期の目的となります。フレイマーを取ることで、宝箱が開き、さらにこれを取ると全ての門が開きます。しかしマップ内は迷路になっており、100面目にたどりつくのは容易ではありません。

メインマップの内にはチャレンジングステージへつながる地下への入口が5ヶ所隠されています。

メインマップを脱出した後には、N・E・W・Sマップ、ラストマップとさらに続いているうえ、多数の謎をとかねばなりません。ララを救うべく、ご健闘をのります。



# キャラクター



## ●ロロ (RORO)

エッガーランドに閉じ込められている「ララ」を助けるべく立ち上がった勇敢かつ聡明な少年。



## ●ララ (LALA)

大王のあやつるモンスターに捕まりエッガーランドに連れて行かれてしまったエデナーランド王家の末娘。



## ●メドーサ (MEDUSA)

自分の前後左右を横切ろうとするロロを見つけ呪いを放ち、ロロを身動きできなくして殺そうとする。自らは移動しない。



## ●ドンメドーサ

(DonMEDUSA)  
モンスターのボス的な存在で、メドーサと同じ呪いを放つほか、自ら移動することもできる。



## ●アルマ (ARMMA)

エッガーランドに侵入してきたロロを捕まえようと歩き回るモンスター。ロロがアルマの横にいると丸くなって回り、ぶつかるまで止まらない。



## ●スカル (SKULL)

通常は眠っているが、ロロがエッガーランドにある全てのハートフレーマーを取ってしまうと、あわてて目を覚ましロロを追いかけてくる。



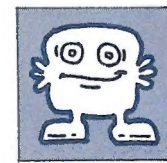
## ●ゴル (GOLL)

スカルと同様に、ロロが全てのハートフレーマーを取ると目を覚まし、自分の前を横切ろうとするものに対し火を吐きつけてくる。



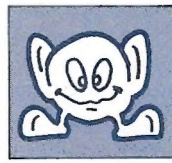
## ●スネーキー (SNAKEY)

いつもキョロキョロとまわりを見まわしているだけで、ロロには何の危害も加えない。



## ●ロッキー (ROCKY)

普段はロロの1/2の速度で動くが、真正面及び、真後ろに来ると1.5倍の速さで向ってくる。



## ●リーパー (LEAPER)

ビョンビョンとはねまわり、ロロと同速度でしつこく追いかけてくるが体当たりをすると、眠ったふりをしてしまう。眠るとショットがきかない。

# パスワード記入メモ

なほし よかす 3つめ	まん中 よかす 3つめ	とんかす	まん中 よかす 3つめ	なから2つ よかす 3つめ	なから2つ よかす 3つめ	なほし よかす 3つめ	↑	↓	←
なから 3つめ 1番上	なから 3つめ よかす 3つめ	←	はし	上 石	↑	なほし よかす 3つめ	宝飾	ハート フレア	なから 3つめ よかす 3つめ
↓	木	なから2つ よかす 3つめ	なから3つ よかす 3つめ	エッガ フレア	とんか チ	ロロ	とんか	なから2つ よかす 3つめ	なほし よかす 3つめ
ハート	→	なから 3つめ よかす 3つめ	なほし よかす 3つめ	←	ロロ	リバー	アルマ	なから 3つめ よかす 3つめ	アラ
なから3つ よかす 3つめ	ハート フレア	→	なから3つ よかす 3つめ	ロロ	エッガ	宝飾	なから3つ よかす 3つめ	3つめ アラ	←
エッガ ショット	なほし よかす 3つめ	↓	ドンメ ドーサ	なから 3つめ よかす 3つめ	はし	なから 3つめ よかす 3つめ	アラ	メドナ (目パツ)	←
とんかす	かぎ	ハート フレア	〃	なほし よかす 3つめ	なから 3つめ よかす 3つめ	かぎ	ドン ドーサ	アルマ	ハート フレア
エッガ	ロロ	木	なから 3つめ よかす 3つめ	アタク	アラ	はし	ロッキ	宝飾	なから 3つめ よかす 3つめ
↓	エッガ	メドナ (目パツ)	なから 3つめ よかす 3つめ	エッガ ショット	とんかす	ロロ	とんかす	なから 3つめ よかす 3つめ	→
→	↑	ロッキ	アタク	なから3つ よかす 3つめ	かぎ	エッガ	←	リバー	なほし よかす 3つめ
はし	→	かぎ	なほし よかす 3つめ	←	ロロ	リバー	アルマ	なから 3つめ よかす 3つめ	かぎ
↓	エッガ	←	なから 3つめ よかす 3つめ	エッガ ショット	とんかす	ロロ	とんかす	なから 3つめ よかす 3つめ	アタク

●パズルの解き方についてのご質問は、ご遠慮ください。

×ムーサ (目かき)	×ドーサ (目かき)	アルマ	リーパー	なかし ふかし ふかし	アロキ	エッガー シヨット	なかし ふかし ふかし	エッガー	ララ
なかし ふかし ふかし	なかし ふかし ふかし	なかし ふかし ふかし	とんけ	ララ	←	↑	木	かみこ (黒)	かみこ (黒)
ラ ラ	なかし ふかし ふかし	目つぶ リメダ サ	ロ	ロ	↑	なかし ふかし ふかし	宝	♡	な2 にス
木	アロキ	かき	なかし ふかし ふかし	リーパー	なかし ふかし ふかし	なかし ふかし ふかし	↓	なかし ふかし ふかし	なかし ふかし ふかし
なかし ふかし ふかし	リーパー	エッガー シヨット	かみこ (目かき)	ハート アロー	←	↑	木	かみこ (目かき)	かき

# 迷宮神話

株式会社 HVAL<sup>TM</sup> 研究所

〒101 東京都千代田区神田須田町2-6-5 OS'85ビル5F ☎03-252-5561(代)